TAJEMNICA RONDLA: SZYFR I SEKRET GUZIKA

GRA TERENOWA I WARSZTATY

Wydarzenia edukacyjne powstały w ramach projektu:

MULTISENSORYCZNE UNESCO 4.
DIGITALIZACJA DZIEDZICTWA KULTUROWEGO KRAKOWA
WPISANEGO NA LISTĘ UNESCO.

Producent: Fundacja Pełni Kultury

Projekt dofinansowany przez
Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu
ze środków **Funduszu Promocji Kultury**
w ramach programu **KULTURA CYFROWA 2020.**

Projekt współfinansowany ze środków **Miasta Krakowa.**
Projekt współfinansowany ze środków **Fundacji PZU.**

Pełni Kultury | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego | Kraków | PZU FUNDACJA

Grę oraz warsztaty opracowała i przygotowała
Magdalena Bednarek z Pracowni Arete.

ARETÉ pracownia

Partnerzy:

Kraków | Muzeum Krakowa | AGH Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie | 3Deling LASER SCANNING

digitalunesco.pl pelnikultury.pl arete-pracownia.pl

TAJEMNICA RONDLA: SZYFR I SEKRET GUZIKA

GRA TERENOWA I WARSZTATY

TAJEMNICA RONDLA: SZYFR I SEKRET GUZIKA to fabularna gra miejska, której akcja toczy się **na trasie obronności Miasta Krakowa.**

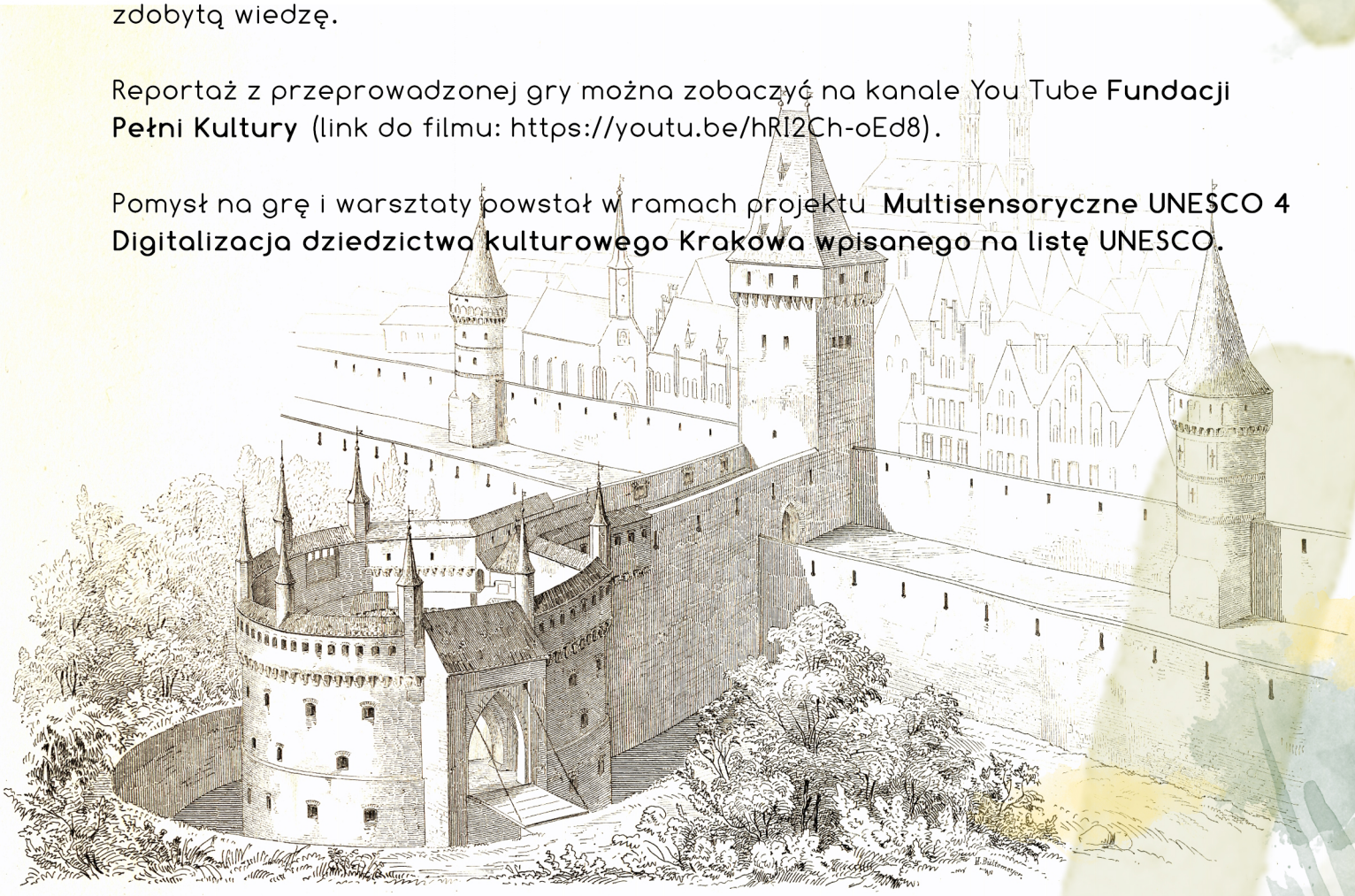
Jest skierowana do wycieczek szkolnych, grup przyjaciół i rodzin, które chciałyby poznać tajemnice **Barbakanu i Murów Obronnych** i zwiedzić tę część miasta w inny i nietypowy sposób.

Gra nie ma ograniczeń wiekowych. Młodszym dzieciom wystarczy dokładnie tłumaczyć zagadki i trochę podpowiadać. Czas gry zależny jest od wieku uczestników, liczebności grupy i sposobu prowadzenia. Orientacyjny czas 90 minut.

Uzupełnieniem gry jest pomysł na warsztaty - jak zrobić miniaturowy Barbakan z rolek po papierze toaletowym. Przeprowadzony po wycieczce, pomoże utrwalić zdobytą wiedzę.

Reportaż z przeprowadzonej gry można zobaczyć na kanale You Tube **Fundacji Pełni Kultury** (link do filmu: https://youtu.be/hRI2Ch-oEd8).

Pomysł na grę i warsztaty powstał w ramach projektu **Multisensoryczne UNESCO 4 Digitalizacja dziedzictwa kulturowego Krakowa wpisanego na listę UNESCO.**



TAJEMNICA RONDLA: SZYFR I SEKRET GUZIKA

GRA TERENOWA I WARSZTATY

Przebieg gry

Gra składa się z:

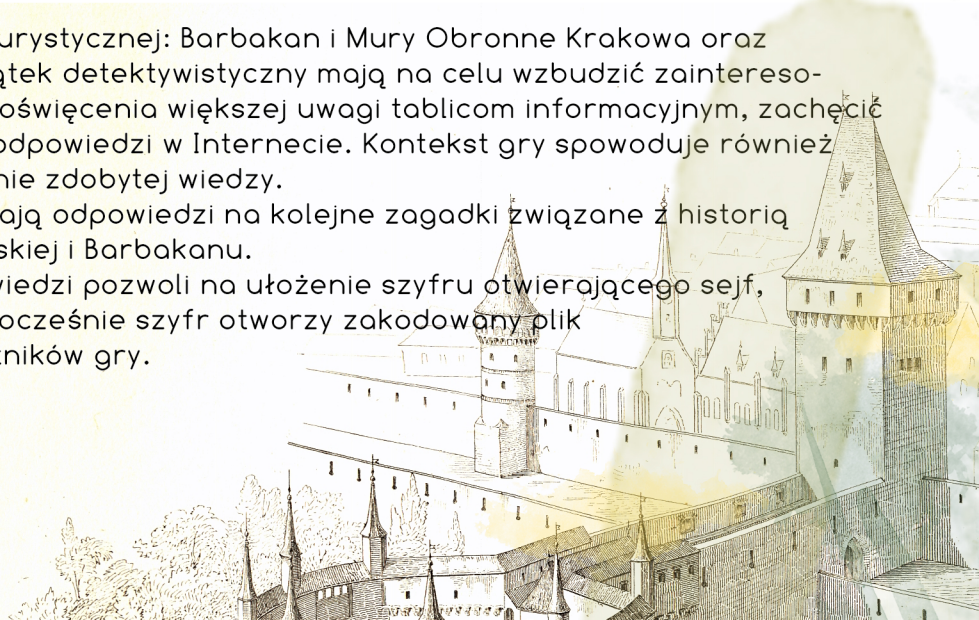
1. Instrukcji dla Mistrzów gry.
2. Maila wprowadzającego.
3. Informacji o przebiegu gry.
4. Mapy do wydrukowania.
5. Kolejnych wskazówek do wydrukowania do użycia w przebiegu gry.
6. Zaszyfrowanego pliku PDF „Sejf" z podziękowaniami za rozwiązanie zagadki (w osobnym pliku pdf).

Instrukcja dla Mistrzów gry:

1. Mistrzem gry może być Opiekun grupy albo Rodzic.
2. Mistrz gry ma instrukcję, informacje o przebiegu gry, w której są odpowiedzi na wszystkie zagadki.
3. Rolą Mistrza jest animowanie gry, prowadzenie uczestników od punktu do punktu i podrzucanie zagadek w sposób niezauważalny dla uczestników.
4. W trakcie gry Mistrz pomaga znaleźć odpowiedzi na pytania, gdy to konieczne czyta na głos informacje na tablicach, pomaga znaleźć podpowiedzi w Internecie. Wyjaśnia znaczenie trudnych słów z zagadek.
5. Mistrz gry powinien przed grą wydrukować zagadki i mapę dołączone do gry.
6. Mistrz gry pilnuje zapisywania odpowiedzi, z których pod koniec gry wyjdzie hasło, będące szyfrem do otwarcia sejfu oraz zakodowanego pliku z podziękowaniem dla uczestników gry.
7. Po zakończeniu gry Mistrz wraz z uczestnikami otwiera zakodowany plik z podziękowaniami (plik zatytułowany sejf), używając szyfru, który uczestnicy zdobyli.

Cel gry:

1. Celem gry jest przejście trasy turystycznej: Barbakan i Mury Obronne Krakowa oraz poznanie ich historii. Zagadki i wątek detektywistyczny mają na celu wzbudzić zainteresowanie uczestników, nakłonić do poświęcenia większej uwagi tablicom informacyjnym, zachęcić do samodzielnego poszukiwania odpowiedzi w Internecie. Kontekst gry spowoduje również łatwiejsze przyswojenie i utrwalenie zdobytej wiedzy.
2. W trakcie gry uczestnicy udzielają odpowiedzi na kolejne zagadki związane z historią Murów Obronnych, Bramy Floriańskiej i Barbakanu.
3. Udzielenie prawidłowych odpowiedzi pozwoli na ułożenie szyfru otwierającego sejf, o którym jest mowa w liście. Jednocześnie szyfr otworzy zakodowany plik PDF z podziękowaniami dla uczestników gry.



TAJEMNICA RONDLA: SZYFR I SEKRET GUZIKA

GRA TERENOWA I WARSZTATY

Przebieg gry

Zasady gry:

1. Mistrz odczytuje list od tajemniczego zleceniodawcy, omawia z uczestnikami i wyjaśnia wątpliwości. Zachęca do wejścia w rolę detektywów.
2. Po odgadnięciu jakie miejsce wskazuje zawarta w liście zagadka prowadzi grupę w to miejsce i rozpoczyna grę.
3. Każde rozwiązanie zagadki prowadzi do kolejnego miejsca. Są one w sposób symboliczny oznaczone na mapie krzyżykami.
4. W kolejnych miejscach Mistrz gry niepostrzeżenie podrzuca, ukrywa następną zagadkę (w załamaniach muru, w szczelinach, w okienkach itp.).
5. W niektórych zagadkach oprócz podpowiedzi, gdzie należy się udać, pojawią się pytania, na które odpowiedzią są liczby. Wszystkie liczby należy zapisać.
6. Jeśli w trakcie gry pojawią się pytania, na które uczestnicy nie znają odpowiedzi, można posłużyć się tablicami informacyjnymi i Internetem.

Zawiązanie akcji:

Wstępem do gry jest mail, który rzekomo przyszedł do uczestników.

Tajemnica Rondla

Yan Kowalsky <yankangaroo8@gmail.com> 13 sty 2021, 07:57

do biuro, UDW: info

Drogie Krakowskie Detektywi,

Ja piszę bo mieć prośba o pomoc. Ja nie można samemu przyjechać do Kraków.

To ważny być dla mnie sprawa.

Rodzina moja być polska choć nie mieszkać już 100 lat tam.

Jest w moja rodzina wielka zagadka, tajemnicza bardzo cenna guzika. Ona zamknięta w sejf jest dawana z dziada, pradziada. To być nasz rodzinny skarb. Prapraprapradziad nie chcieć,żeby ona wpadła w niedobre ręce i wymyślać zagadki, żeby tego guzika dostać. Teraz jest mój czas. Żeby sejf otwierać potrzebna jest szyfr. Ta szyfr to odpowiedź na zagadka „Tajemnica Rondla" i żeby ją mieć trzeba być w Kraków i w Barabarkan. Ja chcieć otwierać sejf i dać tajemnica guzika dla moja córka, jak kazać rodzinna tradycja, ale nie móc zrobić tego sam.

Ja prosić Was o pomoc i rozwiązanie zagadki, żeby móc otwierać sejf.

Dziad dać mi mapa i takie słowa, jak widać na zagadka w załącznik.

Bardzo dziękować za pomoc i czekać i niecierpliwieć.

Yan

TAJEMNICA RONDLA: SZYFR I SEKRET GUZIKA

GRA TERENOWA I WARSZTATY

Przebieg gry

Zawiązanie akcji:

Yan Kowalsky jest postacią fikcyjną stworzoną na potrzeby gry. Na podstawie maila możemy wnioskować, że ma polskie korzenie. Jego rodzina od pokoleń przechowuje w sejfie bardzo cenny przedmiot. Tajemniczy guzik przechodzi z pokolenia na pokolenie, ale rodzinny skarb jest pilnie strzeżony, a kolejni członkowie rodziny mogą otworzyć sejf, tylko wtedy, gdy rozwiążą zagadkę i odnajdą szyfr do sejfu. Odpowiedź na zagadkę i szyfr ukryte są w Krakowie. Yan Kowalsky nie może sam przyjechać do Krakowa, dlatego rozwiązanie zagadki guzika i znalezienie szyfru zleca detektywom. Kiedy znajdzie rozwiązanie, będzie mógł w ten sam sposób przekazać tajemnicę i cenny rodzinny skarb swojej córce. Możemy się domyślać, że prapraprapradziad, który zapoczątkował tę rodzinną tradycję, pragnął, aby jego potomkowie w ten właśnie sposób poznawali swoje korzenie. Uczestnicy gry wchodzą w rolę detektywów.

Przebieg:

Rozwiązując kolejne zagadki, uczestnicy zbierają liczby, które otworzą sejf rodziny Kowalskych. Szyfr odblokuje plik pdf o nazwie „sejf", w którym znajdują się podziękowania dla uczestników i gratulacje.
W trakcie gry uczestnicy odkryją tajemnicę rodziny Kowalskych. Guzik przechowywany w sejfie to ten, który odnajdujemy w legendzie o Marcinie Oracewiczu, a Yan jest potomkiem tego dzielnego obrońcy Krakowa. Oczywiście fikcyjnym, stworzonym na potrzeby gry.

Przebieg gry: wskazówki zagadki odpowiedzi akcja

1.
50°03′55,85″N 19°56′29,82″E
Tam, gdzie barba – broda i do obory wrota,
Tam gdzie zwodzony był most,
Stań i zadrzyj wysoko nos,
Policz, ile widzisz sześciokątnych wież?
Jaka jest pierwsza liczba szyfru już wiesz!
Tam, gdzie krzyżyk na mapie stanie,
Szukaj wskazówek i odpowiedz na każde pytanie.

Miejsce ukrycia zagadki: uczestnicy otrzymują ją razem z listem Yana, jest w załączniku e-maila. To o niej jest mowa („Dziad dać mi mapa i takie słowa") w mailu.
Odpowiedź: współrzędne geograficzne Barbakanu oraz pochodzenie nazwy Barbakan.
Pochodzenie nazwy wg planszy informacyjnej w Barbakanie: „nazwę „Barbakan" po raz pierwszy zastosowano dopiero w roku 1866. Jej pochodzenie do dziś stanowi zagadkę. Różne teorie wywodzą etymologię od arabskiego słowa „b-al-bagara", co oznacza wrota do obory czy też celtyckiego: „bar-bacha", co można tłumaczyć jako przedmurze. Istnieje również teoria w myśl której źródłosłowem „barbakanu" jest wyraz „barba" - broda, opisujący wszelką budowlę doczepioną do murów obronnych. Współcześnie funkcjonująca nazwa Barbakanu to Rondel, czyli rodzaj dużej bastei wzniesionej na rzucie kolistym lub półkolistym, wyposażonej w liczne stanowiska ogniowe, wysunięte na przedpole obwodu obronnego połączone z nim szyją".
W Barbakanie jest 7 wieżyczek, ale z mostu zwodzonego widać tylko dwie sześciokątne.

2.
By poznać odpowiedź kolejną,
Idź powoli wzdłuż fosy kolego,
Spójrz, jedna ambrazura za drugą,
Licz tylko te tuż nad ziemią.
A potem śmiało do Rondla wejdź
Do tablic z informacją podejdź
I poszukaj odpowiedzi na pytanie,
Gdzie jest machikuła w Barbakanie?

Miejsce ukrycia zagadki: uczestnicy znajdują w miejscu mostu zwodzonego.
Odpowiedź: należy najpierw policzyć otwory strzelnicze (ambrazura – otwór strzelniczy) przy samej ziemi - jest ich 7, a następnie poszukać odpowiedzi na pytanie czym jest machikuła na tablicy informacyjnej wewnątrz Barbakanu, druga tablica po prawej stronie od wejścia.

3.
Jaka jest tajemnica guzika?
I odważnego pasamonika?
Kto urwał guza przy żupanie?
Sprawdź, na pewno jest to gdzieś napisane.

Miejsce ukrycia zagadki: zagadkę uczestnicy znajdują w pobliżu tablicy informacyjnej - tej, na której jest informacja o tym, czym jest machikuła.
Odpowiedź: chodzi o Marcina Oracewicza, informacja o nim jest na czwartej tablicy po prawej stronie od wejścia. Pamiątkowa tablica na jego cześć jest na murach na zewnątrz Barbakanu.

4.
A teraz spójrz przez dziurę w Rondlu,
Przyjrzyj się uważnie postaci w fotelu.
Czy wiesz kim jest ten zacny jegomość?
Dzieł jego historia pamięta ogromną ilość.
Twórca ten znamienity z domu do pracy,
Przemierzał drogę od Floriańskiej Bramy,
Do akademii zwanej dzisiaj jego imieniem.

Miejsce ukrycia zagadki: zagadkę uczestnicy znajdują w pobliżu tablicy, na której jest informacja o Marcinie Oracewiczu.
Odpowiedź: uczestnicy szukają otworu strzelniczego, przez który widać postać w fotelu. Chodzi o pomnik Jana Matejki na Plantach po zachodniej stronie Barbakanu, naprzeciwko Akademii Sztuk Pięknych. Pomnik Jana Matejki na Plantach został odsłonięty w 2013 roku w 175 rocznicę urodzin i 120 rocznicę śmierci artysty. Stoi na trasie jaką Matejko przemierzał wychodząc ze swojego domu przy ulicy Floriańskiej w stronę uczelni noszącej obecnie jego imię. Projekt wykonał profesor krakowskiej ASP Jan Tutaj.

Przebieg gry: wskazówki zagadki odpowiedzi akcja

5.
Rusz teraz śmiało szyją
Jak to, czyją szyją?
Tą pomiędzy Rondlem a Bramą
I policz ile ma sążni.
A potem spójrz na piastowskiego orła,
Projekt pana, którego widziałeś z Rondla.
I sprawdź dokąd iść dalej.

Miejsce ukrycia zagadki: zagadkę uczestnicy znajdują w okolicy otworu strzelniczego po tym, jak odgadną czyj pomnik przez niego widać.
Odpowiedź: należy przejść odcinek łączący Barbakan z Bramą Floriańską, gdzie dawniej usytuowana była tzw. szyja, łącząca oba elementy warowni. „Łącznie z Barbakanem, szyją i Bramą Floriańską nieprzyjaciel musiał pokonać 7 bram pod ciągłym ostrzałem obrońców by dostać się do miasta. Dodatkowo we wnętrzu szyi znajdował się kolejny drewniany most z zapadnią nad fosą, obrońcy zaś bezpiecznie mogli poruszać się od Bramy Floriańskiej do Barbakanu podziemnymi tunelami. Budowla dzięki wewnętrznym galeriom i arkadom mogła się bronić nawet w przypadku wdarcia się przeciwnika na dziedziniec, a dzięki rozbudowanym bramom od strony miasta bronić się skutecznie, kiedy nieprzyjaciel zająłby mury miejskie. Poterny i piwnice twierdzy mogły pomieścić zapasy żywności i broni na kilka lat oblężenia”.[1]
Odległość należy zmierzyć za pomocą sążni.
Sążeń – niemetryczna, antropometryczna jednostka długości. Miara miała długość rozpostartych ramion dorosłego mężczyzny.
W Polsce sążeń (lub inaczej siąg) zmieniał się na przestrzeni wieków, oscylując w granicach 2 metrów np.: sążeń staropolski to 1,786 m (według konstytucji 1764)[2].
Odległość wynosi około 15 sążni.

6.
To była główna brama Królewskiego Miasta,
Z 1307 roku pochodzi o niej wzmianka.
W formie wysokiej wieży kamiennej,
Od XIV wieku broni miasta niezmiennie.
Na planie zbliżonym do kwadratu,
Z przedbramiem w czworoboku.
Przejazd sklepiony w ostrołuku.
Od strony miasta drewniane wrota,
Od drugiej drewniana lub żelazna krata,
Pod koniec XV w. otrzymała piętro ceglane
i machikuły na krokształtnych z kamienia.
Skąd pochodzi jej nazwa?
Jeśli już znasz odpowiedź,
Zerknij gdzie patrzy Matka Boska Piaskowa,
Tam kolejna wskazówka się chowa.

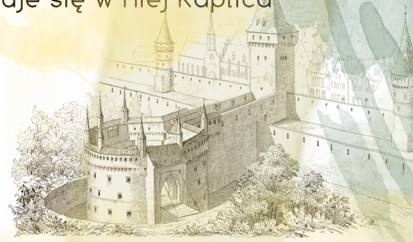
Miejsce ukrycia zagadki: wskazówkę można włożyć między kamienie na drodze pod Orłem, który jest nad Bramą.
Odpowiedź: chodzi o Bramę Floriańską. Nazwa pochodzi od kościoła św. Floriana na rogu ul. Warszawskiej i placu Matejki. Jego lokalizację legenda łączy ze sprowadzeniem relikwii św. Floriana do Polski. W tym miejscu w 1184 roku stanęły woły wiozące relikwie świętego i nie ruszyły dopóty, dopóki nie zdecydowano o postawieniu tam świątyni na jego cześć.

7.
Czy wiesz, kto bronił baszt Krakowa?
Może nie będzie to wiadomość nowa.
Nie byli to rycerze, lecz mieszczanie,
Cechy stawiały się na wezwanie.
Idź teraz do Baszty Szmuklerzy,
I sprawdź ile pięter mierzy.

Miejsce ukrycia zagadki: zagadkę uczestnicy znajdują po przeciwnej stronie niż ołtarz, w miejscu gdzie mniej więcej pada wzrok Matki Boskiej z obrazu.
Odpowiedź: Baszta Szmuklerzy to inaczej Baszta Pasamoników. Jedna z trzech baszt, które zachowały się do naszych czasów. Pasamonik – przedstawiciel cechu pasamoników (rzemieślników zajmujących się wyrobem skórzanych pasów i frędzli do obszywania tkanin). Jednym z pasamoników był Marcin Oracewicz.

8.
W kaplicy w Wieży Kuśnierzy,
Jest pamiątkowa tablica,
Na końcu tekstu po łacinie bardzo długa liczba,
Odczytaj ją, wykonaj wszystkich cyfr dodawanie,
Cyfra ostatnia na 5 miejscu w kodzie stanie.

Miejsce ukrycia zagadki: zagadkę uczestnicy znajdują gdzieś na drugim piętrze Baszty.
Odpowiedź: Wieża Kuśnierzy to wieża bramna nad Bramą Floriańską. Znajduje się w niej Kaplica Czartoryskich.



Przebieg gry: wskazówki zagadki odpowiedzi akcja

W roku 1882 książę Władysław Czartoryski ocalił Bramę przed drugą próbą jej wyburzenia. Na początku XIX wieku zrobił to prof. Feliks Radwański, który w obronie odcinka murów z Bramą Floriańską pisał: „Chronią one przed wiatrami wiejącymi pod Kościół Mariacki od Kleparza. Niedobre to wiatry, bo smrody i śmieci znosić będą, a także bezbożnie podwiewać spódnice Paniom Matkom i Żonom”[3]. 13.01.1817 r. Radwański wymógł na Senacie Rzeczypospolitej Krakowskiej decyzję o pozostawieniu fragmentów średniowiecznej fortyfikacji. Zachowano tylko część murów, w tym Barbakan i Bramę Floriańską. Książę postanowił utworzyć w baszcie nad bramą rodową kaplicę Czartoryskich. Rada miasta dała zgodę pod warunkiem, że brama i baszta zachowają wygląd taki, jak w połowie XVIII wieku. Ponowne rozebranie bramy planowano na początku XX wieku, gdy okazało się, że uruchamiany w mieście tramwaj elektryczny, nie mieści się w niej. Linia miała biec właśnie przez Bramę Floriańską. Ostatecznie pogłębiono przejazd i brama po raz kolejny ocalała.
Na tablicy w kaplicy napisanej po łacinie jest rok: MDCCCLXXXVI=1886 » 1+8+8+6=23 » 2+3=5

9.
Jest na ganku urządzenie,
Z liną, wałkiem, korbą
Ułatwia rzeczy na mury wniesienie.

Miejsce ukrycia zagadki: zagadkę uczestnicy znajdują w Kaplicy w okolicy tablicy.
Odpowiedź: to maszyna służąca jako coś w rodzaju windy, wyciągarka.

TAJEMNICA RONDLA: SZYFR I SEKRET GUZIKA
GRA TERENOWA I WARSZTATY

10.
Ukryta za Arsenałem,
Broniła go przed strzałem,
Ze wszystkich najstarsza,
Od bramy najdalsza,
Zbudowana z kamienia,
zwieńczona sześciobokiem.
Jej nazwa to .....
A przed nią Stolarska,
Nie można tam wejść,
Więc miniesz je bokiem.
Schodząc szukaj wskazówki nowej.

Miejsce ukrycia zagadki: zagadkę uczestnicy znajdują w pobliżu urządzenia na ganku.
Odpowiedź: Na końcu ganku jest Baszta Stolarska, za nią Arsenał, a za nim Baszta Ciesielska. Trasa turystyczna kończy się przy Baszcie Stolarskiej i tam schodami wraca się na ulicę. Schodząc schodami należy rozglądać się za kolejną wskazówką.

11.
Krocz śmiało wzdłuż murów miasta,
Rozglądaj się i znajdź mapę z brązu.
Policz ile kościołów jest na trasie
Via Regia od Porta Gloria'e do Wawelu.
Czy wiesz dla kogo jest ta mapa?
Dotknij, czytaj i poczuj miasto.

Miejsce ukrycia zagadki: zagadkę uczestnicy znajdują na schodach schodząc z ganku.
Odpowiedź: tuż obok Bramy Floriańskiej jest dotykowa makieta z brązu (makieta znajduje się po lewej stronie Bramy Floriańskiej, idąc ulicą Floriańską w stronę Barbakanu).Widać na niej Stare Miasto. Należy policzyć, ile jest kościołów na Drodze Królewskiej (Via Regia) od Bramy Floriańskiej (zwanej Porta Gloria'e - czyli Bramą Chwały) do Wawelu. Jest ich 5: Bazylika Mariacka, kościół pw. św. Wojciecha, ewangelicki kościół pw. św. Marcina, kościół pw. św. Apostołów Piotra i Pawła, kościół pw. św. Andrzeja.
„W całym systemie fortyfikacyjnym Krakowa miejsce szczególne pełniła Brama Floriańska. Strzegła ona przejazdu do jednej z największych ulic w mieście – ulicy Floriańskiej, która prowadziła bezpośrednio na Rynek. Była również częścią traktu, który idąc dalej na południe przez Rynek oraz ul. Grodzką prowadził na Wawel i do Zamku Królewskiego. Stąd trakt ten nazwano Królewskim – Via Regia. Tą właśnie trasą na Wawel wjeżdżali polscy królowie, których zawsze hucznie witano w mieście. Ponieważ Brama Floriańska strzegła najważniejszego wjazdu do miasta posiadała także odpowiednie, dodatkowe umocnienia.”[4]

Przebieg gry:
wskazówki
zagadki
odpowiedzi
akcja

SZYFR:
1 liczba: ilość sześciokątnych wież widzianych z mostu: **2**
2 liczba: ilość okien strzelniczych tuż przy ziemi: **7**
3 liczba: ilość sążni (długość szyi): ok **15** sążni
4 liczba: ilość pięter w Baszcie Pasamoników: **3**
5 liczba: suma z Kaplicy Czartoryskich: **5**
6 liczba: ilość kościołów na Trasie Królewskiej: **5**

12.
Chapeau bas, doskonale!
Cudownie i wspaniale!
Teraz masz liczby wszystkie,
I znasz już tajemnicę guzika,
Sprawdź co w sejfie się kryje,
I co z twych starań wynika.

Miejsce ukrycia zagadki: finałowa wskazówka ukryta jest w okolicy dotykowej makiety z brązu. Wszystkie zdobyte posłużą do otwarcia pliku "SEJF"z gratulacjami i podziękowaniami.

Przygotuj:
1. Dwie rolki po papierze toaletowym, jedna powinna mieć większą średnicę od drugiej, tak aby można było włożyć jedną rolkę w drugą.
2. Farby w kolorze cegły albo pomarańczową i brązową.
3. Pędzelek do farby.
4. Klej typu „magic".
5. Nożyczki.
6. Pisaki do narysowania szczegółów.

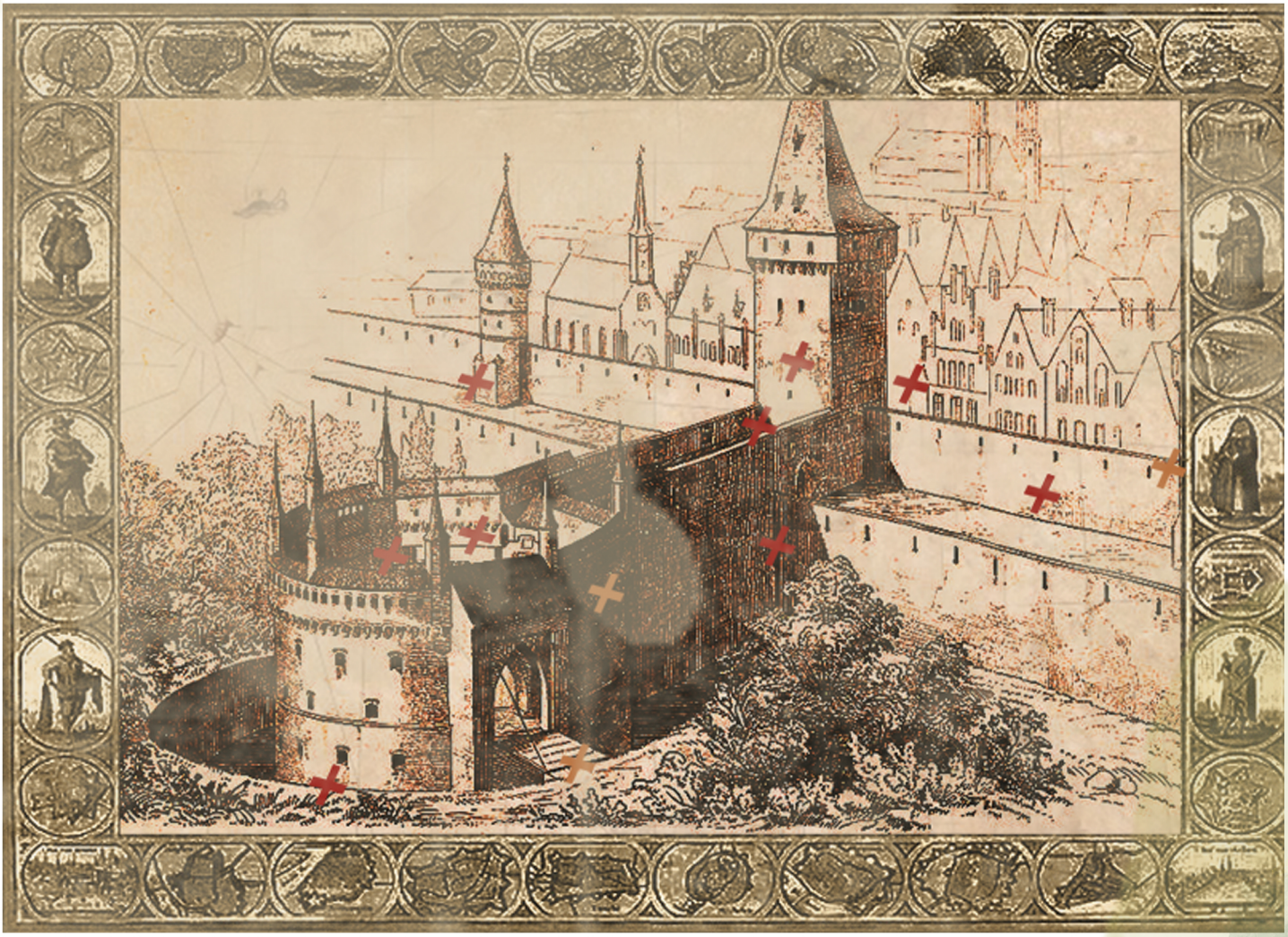
Warsztaty

Miniatura Barbakanu z rolek po papierze.

Przebieg warsztatów:
1. Rolki należy pomalować na kolor przypominający barwę cegieł.
2. Po wyschnięciu obie rolki należy przeciąć w połowie wysokości tak, aby otrzymać cztery mniejsze rolki.
3. Jedną szerszą rolkę z jednej strony dookoła należy przyciąć na paski szerokości mniej więcej 1 cm i na 1 cm w głąb. Co drugi powstały w ten sposób kwadrat należy odciąć.
4. Pozostałe kwadraty należy złożyć do środka.
5. Jeden zewnętrzny brzeg węższej rolki posmaruj klejem.
6. Teraz na węższą rolkę naklej szerszą z „kwadracikami" złożonymi do środka. W ten sposób szersza rolka stanie się machikułą (rodzajem ganka), a kwadraciki wewnątrz będą krokształnami.
7. Pozostałe rolki przetnij tak, żeby otrzymać pasy papieru. Posłużą do wycięcia wież, bram i mostu.
8. Wytnij 7 wież w kształcie zaostrzonych grubszych kredek (dopasuj je rozmiarem do swojego Barbakanu).
9. Wklej je wewnątrz machikuły.
10. Przygotuj pierwszą bramę wycinając prostokąt zakończony z jednej strony łukiem.
11. Drugą bramę przygotuj w ten sam sposób, ale zrób ją dwa razy wyższą. Teraz złóż na pół pomalowaną częścią do środka. Górna część zakończona łukiem to brama, a dolna to most zwodzony.
12. Na bramach i moście narysuj pisakami szczegóły (deski, otwory na klucze, zawiasy itp.).
13. Doklej bramy do budowli. Popatrz na swój Barbakan od góry. Pierwsza brama powinna być na godzinie 12.00, a druga z mostem między godziną 16.00 a 17.00.
14. Dorysuj okna i otwory strzelnicze i miniaturowy Barbakan będzie gotowy.
Skrócony przebieg warsztatu możesz zobaczyć na filmie: https://youtu.be/hRI2Ch-oEd8.
Powodzenia!

Wydrukuj mapę, maila
i wskazówki.
Każdy element wytnij osobno.

Wydrukuj



1.
50°03′55,85″N 19°56′29,82″E
Tam, gdzie barba – broda i do obory wrota,
Tam gdzie zwodzony był most,
Stań i zadrzyj wysoko nos,
Policz, ile widzisz sześciokątnych wież?
Jaka jest pierwsza liczba szyfru już wiesz!
Tam, gdzie krzyżyk na mapie stanie,
Szukaj wskazówek i odpowiedz na każde pytanie.

2.
By poznać odpowiedź kolejną,
Idź powoli wzdłuż fosy kolego,
Spójrz, jedna ambrazura za drugą,
Licz tylko te tuż nad ziemią.
A potem śmiało do Rondla wejdź
Do tablic z informacją podejdź
I poszukaj odpowiedzi na pytanie,
Gdzie jest machikuła w Barbakanie?

3.
Jaka jest tajemnica guzika?
I odważnego pasamonika?
Kto urwał guza przy żupanie?
Sprawdź, na pewno jest to
gdzieś napisane.

4.
A teraz spójrz przez dziurę w Rondlu,
Przyjrzyj się uważnie postaci w fotelu.
Czy wiesz,kim jest ten zacny jegomość?
Dzieł jego historia pamięta ogromną ilość.
Twórca ten znamienity z domu do pracy,
Przemierzał drogę od Floriańskiej Bramy,
Do akademii zwanej dzisiaj jego imieniem.

5.
Rusz teraz śmiało szyjq
Jak to czyjq szyjq?
Tq pomiędzy Rondlem z Bromq
I policz ile mo sqzni.
A potem spójrz
na piastowskiego orła,
Projekt pono, którego
widziałeś z Rondla.
I sprowadź dokąd iść dalej.

6.
To była główna brama Królewskiego Miasta,
Z 1307 roku pochodzi o niej wzmianka.
W formie wysokiej wieży kamiennej,
Od XIV wieku broni miasta niezmiennie.
Na planie zbliżonym do kwadratu,
Z przedbramiem w czworoboku.
Przejazd sklepiony w ostrołuku.
Od strony miasta drewniane wrota,
Od drugiej drewniana lub żelazna krata,
Pod koniec XV w. otrzymała piętro ceglane
i machikuły na kroksztynach z kamienia.
Skąd pochodzi jej nazwa?
Jeśli już znasz odpowiedź,
Zerknij gdzie patrzy Matka Boska Piaskowa,
Tam kolejna wskazówka się chowa.

7.
Czy wiesz, kto bronił baszt Krakowa?
Może nie będzie to wiadomość nowa.
Nie byli to rycerze, lecz mieszczanie,
Cechy stawiały się na wezwanie.
Idź teraz do Baszty Szmuklerzy,
I sprawdź ile pięter mierzy.

9.
Jest na ganku urządzenie,
Z liną, wałkiem, korbą
Ułatwia rzeczy na mury
wniesienie.

8.
W kaplicy w Wieży Kuśnierzy,
Jest pamiątkowa tablica,
Na końcu tekstu po łacinie bardzo długa liczba,
Odczytaj ją, wykonaj wszystkich cyfr dodawanie,
Cyfra ostatnia na 5 miejscu w kodzie stanie.

10.
Ukryta za Arsenałem,
Broniła go przed strzałem,
Ze wszystkich najstarsza,
Od bramy najdalsza,
Zbudowana z kamienia,
zwieńczona sześciobokiem.
Jej nazwa to .....
A przed nią Stolarska,
Nie można tam wejść,
Więc miniesz je bokiem.
Schodząc szukaj wskazówki nowej.

11.
Krocz śmiało wzdłuż murów miasta,
Rozglądaj się i znajdź mapę z brązu.
Policz ile kościołów jest na trasie
Via Regia od Porta Gloria'e do Wawelu.
Czy wiesz dla kogo jest ta mapa?
Dotknij, czytaj i poczuj miasto.

12.
Chapeau bas, doskonale!
Cudownie i wspaniale!
Teraz masz liczby wszystkie,
I znasz już tajemnicę guzika,
Sprawdź co w sejfie się kryje,
I co z twych starań wynika.

Tajemnica Rondla

Yan Kowalsky <yankangaroo8@gmail.com> 13 sty 2021, 07:57

do biuro, UDW: info

Drogie Krakowskie Detektywi,

Ja piszę bo mieć prośba o pomoc. Ja nie można samemu przyjechać do Kraków.

To ważny być dla mnie sprawa.

Rodzina moja być polska choć nie mieszkać już 100 lat tam.

Jest w moja rodzina wielka zagadka, tajemnicza bardzo cenna guzika. Ona zamknięta w sejf jest dawana z dziada, pradziada. To być nasz rodzinny skarb. Praprapradziad nie chcieć,żeby ona wpadła w niedobre ręce i wymyślać zagadki, żeby tego guzika dostać. Teraz jest mój czas. Żeby sejf otwierać potrzebna jest szyfr. Ta szyfr to odpowiedź na zagadka „Tajemnica Rondla" i żeby ją mieć trzeba być w Kraków i w Barabarkan. Ja chcieć otwierać sejf i dać tajemnica guzika dla moja córka, jak kazać rodzinna tradycja, ale nie móc zrobić tego sam.

Ja prosić Was o pomoc i rozwiązanie zagadki, żeby móc otwierać sejf.

Dziad dać mi mapa i takie słowa, jak widać na zagadka w załącznik.

Bardzo dziękować za pomoc i czekać i niecierpliwieć.

Yan

TAJEMNICA RONDLA: SZYFR I SEKRET GUZIKA

GRA TERENOWA I WARSZTATY

Przypisy:
1 Szymon Jarosiński, *Barbakan*, tekst opracowany na potrzeby projektu Multisensoryczne UNESCO 4.
2 Wikipedia
3 Wikipedia
4 Michał Szczerba, *Historia murów obronnych*, tekst opracowany na potrzeby projektu Multisensoryczne UNESCO 4.

Ilustracja:
Pierwotny wygląd Bramy i jej Barbakanu (1857)
By August Essenwein - Mittheilungen der kaiserl. königl. Central-Commission, Domena publiczna, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=23235100

Bibliografia:
1. Szymon Jarosiński, *Barbakan*, tekst opracowany na potrzeby projektu Multisensoryczne UNESCO 4.
2. Michał Szczerba, *Historia murów obronnych*, tekst opracowany na potrzeby projektu Multisensoryczne UNESCO 4.
3. http://muzeumkrakowa.pl/

TAJEMNICA RONDLA: SZYFR I SEKRET GUZIKA

GRA TERENOWA I WARSZTATY

Wydarzenia edukacyjne powstały w ramach projektu:

MULTISENSORYCZNE UNESCO 4.
DIGITALIZACJA DZIEDZICTWA KULTUROWEGO KRAKOWA
WPISANEGO NA LISTĘ UNESCO.

Producent: Fundacja Pełni Kultury

Projekt dofinansowany przez
Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu
ze środków **Funduszu Promocji Kultury**
w ramach programu **KULTURA CYFROWA 2020**

Projekt współfinansowany ze środków **Miasta Krakowa**
Projekt współfinansowany ze środków **Fundacji PZU**

Pełni Kultury | Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego | Kraków | PZU FUNDACJA

Grę oraz warsztaty opracowała i przygotowała
Magdalena Bednarek z Pracowni Arete.

ARETÉ pracownia

Partnerzy:

Kraków | Muzeum Krakowa | AGH Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie | 3Deling Laser Scanning

digitalunesco.pl pelnikultury.pl arete-pracownia.pl